
Emilio
Butragueño 2
ERBE





(ENTRENAMIENTO)

Muy pocas veces la técnica por sí sola ha podido conseguir la fama internacional. Ganar un puesto en la Selección significa dedicación, dedicación a entrenar y a trabajar duramente.

El entrenador de la Selección ha confeccionado un estricto programa de entrenamiento, que mejorará tu forma física y te dará mayor control y precisión sobre el balón. Ten en cuenta que algunos futbolistas famosos han perdido su puesto en el equipo por falta de dedicación y entrenamiento. ¿Puedes demostrar que eres el más ágil y activo a nivel mental y físico?

EL PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO

Tu entrenamiento se divide en tres secciones.

La Sección del Gimnasio

Está diseñada para mejorar tu resistencia y forma física y se subdivide en:

a) Tracciones.
b) Piernas delante/atrás agachado.
c) Levantamiento de pesas.
d) Barras.

Malabarismos con el balón

Está diseñada para mejorar tu control sobre el balón y tu ingenio.

Entrenamiento sobre el terreno de juego

Esta sección está diseñada para mejorar tu control sobre el balón y tu ingenio sobre el terreno de juego. Se subdivide en:

a) Regatear.
b) Chipping.
c) Tiros.
d) Penaltyes.

Selecciona el nivel de dificultad deseado:

a) Principiante (novice): Para principiantes y aficionados.
b) Aprendiz (apprentice): Para aquellos jugadores que deseen ocupar un primer puesto en el equipo.
c) Profesional (professional): Para jugadores de primera empeñados en ganar la copa mundial.

Esta sección se divide en tres partes:

1. Desplazamientos (conos, banderas, etc.).
2. Penaltyes.
3. Neumáticos en la red.

1. La velocidad de los desplazamientos depende del nivel de dificultad seleccionado (NOVICE - menor velocidad. PRO - mayor velocidad). Los conos irán apareciendo en la parte inferior de la pantalla. Lleva el balón alrededor de los conos. La fecha que aparece sobre el panel de entrenamientos te indica desde qué lado del cono tienes que tirar.

Las banderas aparecerán cada cierto tiempo (éstas son reemplazadas por postes en varias versiones). Perderás el balón y éste será colocado a la derecha de la bandera superior. Una vez colocado, tira el balón entre las dos banderas (postes).

2. Al final de cada sección de desplazamientos aparecerá un portero en frente de la portería. Para meter un gol, tira el balón hacia la izquierda o derecha. La velocidad es vital porque el portero seguirá el balón. Tan pronto como el balón esté en posición, corre rápidamente hacia el balón y tíralo contra la red. Las reacciones del portero dependen del nivel de dificultad seleccionado.

3. Cuando consigas meter un gol podrás pasar a la sección de los neumáticos. En pantalla aparece una portería con cinco neumáticos suspendidos en su interior. Deberás hacer pasar el balón a través de la parte central de los neumáticos. Coloca el punto de mira sobre el balón y dale una patada pulsando el botón disparo. La dirección del balón puede verse afectada por la dirección y velocidad del viento. Si la velocidad del viento es fuerte, el balón se desviará y se saldrá del terreno de juego. Cuando consigas meter el balón a través del neumático, éste dará media vuelta y regresará a su posición para que puedas volver a golpearlo. Si consigues meter el balón a través de todos los neumáticos antes de que se agote el tiempo límite ganarás puntos. Después volverás a la sección anterior y jugarás en un nivel de dificultad superior y, por lo tanto, a mayor velocidad.

EL JUEGO

— Al comienzo de la partida se fija un tiempo límite de duración del PARTIDO COMPLETO. Este tiempo aparece siempre en pantalla junto a la letra "T". El tiempo que queda para terminar el partido actualmente en juego aparece junto a la letra "E". Si el tiempo "T" llega a 00:00, entonces termina el partido.
— Puedes entrenarte solo o con tus compañeros de equipo.
— Cada miembro del equipo debe seleccionar su propio nivel de dificultad.
— Puedes cambiar el nivel de dificultad cuando termines una de las secciones.
— Cada subparte de la sección del gimnasio debe ser completada antes de pasar a otra prueba.
— Si no consigues superar una sección puedes repetirla o pasar a la sección siguiente.
— Tu pulso y nivel de energía están continuamente controlados; puedes mejorarlos tomándote un descanso o bebiendo agua glucosada.

— Bajo ciertas circunstancias el entrenador te ordenará beber o descansar (este descanso dura más tiempo que un descanso voluntario; es mejor decansar de vez en cuando que verte obligado a descansar).
— En la sección del terreno de juego comprueba que marchas a la izquierda de los conos azules y a la derecha de los conos rojos.

CONTROLES

EN EL GIMNASIO - Todos los ordenadores

Tracciones

Para elevarte	Mueve rápidamente el joystick a derecha e izquierda.
Para descender	Joystick abajo.

Piernas hacia delante/hacia atrás agachado

Rodillas hacia delante	Disparo y después mantén el joystick hacia la derecha.
Rodillas hacia atrás	Disparo y después mantén el joystick hacia la izquierda.

Levantamiento de pesas

Pesas arriba/abajo	Arriba & abajo. Disparo cambia la dirección.

Barras

Para saltar	Disparo.
Agarrar barra	Joystick hacia arriba mientras te balanceas.
Caer	Joystick hacia abajo.

ENTRENAMIENTO EN EL TERRENO DE JUEGO - Todos los ordenadores

Slalom (regatear, chipping, lanzamiento)

Movimiento	En la dirección del joystick.
Patada	Disparo.

Penaltyes (neumáticos)

Mover el punto de mira.	Dirección del joystick.
Patada	Disparo.

Teclas fijas

Para descansar	R
Para beber	D

Los usuarios de Spectrum y Amstrad deberán definir los controles del teclado para todas las secciones.

Malabarismos con el balón

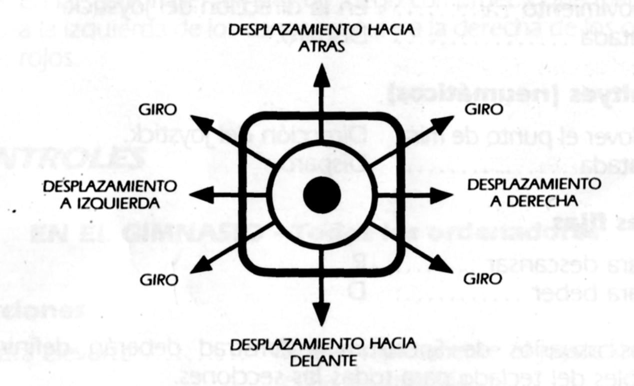
En la parte inferior de la pantalla verás una serie de números correspondientes a determinados movimientos. Los movimientos son:

1. Tiro con la cabeza.
2. Hombro izquierdo.
3. Hombro derecho.
4. Rodilla izquierda.
5. Rodilla derecha.
6. Cuello.
7. Patada izquierda.
8. Patada derecha.
9. Giro.

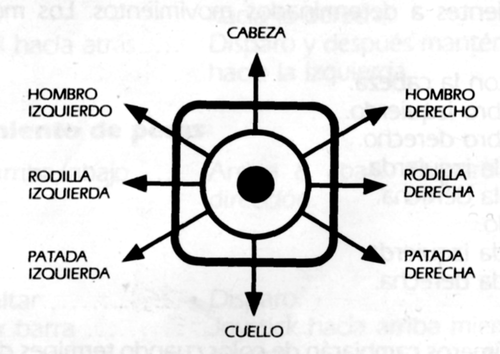
Estos números cambiarán de color cuando termines de hacer un determinado movimiento.

SPECTRUM

Botón DISPARO no presionado:



Botón DISPARO presionado:



INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Spectrum 128K/+2

Utiliza la opción TAPE LOADER.

Spectrum +3

Utiliza la opción DISK LOADER.

Amstrad

Cassette: Inserta la cinta en la unidad de cassette. Pulsa simultáneamente CONTROL (CTRL) y la tecla pequeña ENTER. Pulsa PLAY en el cassette y después cualquier tecla. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

MSX

Inserta la cinta en la unidad de cassette. Teclea BLOAD"CAS",R y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente.





(PARTIDO)

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K

Teclea LOAD"" y pulsa RETURN. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Spectrum 128K/+2

Utiliza la opción Tape Loader.

Spectrum +3

Disco: Utiliza la opción Tape Loader.

Amstrad

Cassette: Inserta la cinta en la unidad de cassette. Pulsa simultáneamente control (CTRL) y tecla pequeña ENTER. Pulsa PLAY en el cassette y después cualquier tecla.

Disco: Inserta el disco en la unidad con la cara etiquetada hacia arriba. Teclea RUN"DISK y pulsa ENTER.

Atari ST

Inserta el disco en la unidad y enciende el ordenador. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Amiga CBM

Inserta el disco en la unidad y enciende el ordenador. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

INTRODUCCION

Ahora tienes la oportunidad de formar parte de un equipo de grandes futbolistas. El juego incluye placajes, tiros de cabeza, saques de banda, córners, tiros libres, juego sucio e incluso ¡el temido árbitro con su tarjeta roja! Intenta que tu equipo gane el primer puesto de la Primera División.

Comienza la partida

Cuando se haya cargado el juego selecciona una de las opciones que aparecen en pantalla, como por ejemplo el color de tu equipo, la superficie sobre la que vas a jugar y si deseas jugar solo o con un compañero. Mueve el joystick de izquierda a derecha para pasar de una categoría a otra. Por ejemplo, la categoría Inteligencia aparece debajo de un gran balón de fútbol y tu selección aparecerá encima del balón de fútbol. Utiliza el joystick para controlar este proceso de selección. Si tienes un Spectrum utiliza el teclado: Z & X para ir a izquierda y derecha, K & M para ir arriba y abajo. (Estos controles sólo se aplican a la pantalla de selección de opciones.)

Las opciones disponibles son:

Jugadores	1 ó 2.
Tiempo de juego	Tiempo del partido.
Inteligencia	Los partidos de Primera División son los más duros.
Tipo de joystick	Sólo en la versión Spectrum.

Controles

El joystick controla la dirección en la que corre el jugador. La presión del botón disparo tiene dos funciones dependiendo de si el

jugador tiene o no el balón en su poder. Si el jugador está en posesión del balón, pulsa el botón disparo para iniciar el lanzamiento. Cuanto más tiempo presiones el botón disparo más potente será el lanzamiento. Si el jugador no tiene el balón, pulsa el botón disparo cuando quieras hacer un placaje a otro jugador.

Controles del teclado (Spectrum)

Q .... Arriba
A .... Abajo
Enter .... Disparo
K .... Izquierda
L .... Derecha

Para tirar

Hot Shot te permite controlar el balón con gran precisión. Si mantienes el joystick en dirección opuesta a la del futbolista, entonces se producirá un cabezazo cuando sueltes el botón disparo. Si mantienes el joystick en ángulo recto a la dirección del jugador (por ejemplo, el futbolista mirando hacia arriba, joystick hacia la derecha), el balón pasará a ese lado del pie.

Desviaciones

Cuando el balón golpea a un jugador, puede rebotar o golpear contra su pecho y caer, pasando a ser controlado por el jugador al que golpeó según la velocidad y altura del balón. Cuando el balón es desviado, puede ir a parar a cualquier punto dependiendo de la parte del cuerpo del jugador tocada y del ángulo de impacto. Por ejemplo, un golpe oblicuo sobre las piernas o brazos del futbolista puede ser desviado más allá del jugador. Un golpe fuerte sobre el tronco o sobre la espalda del jugador puede rebotar hacia el futbolista que tiró el balón dependiendo del ángulo de impacto (esto también sucede cuando el balón choca contra los postes de la portería o contra las barras transversales).

Tiros de cabeza

Cuando el jugador se encuentra debajo de un balón que desciende y el balón choca contra su cabeza, éste será lanzado en la dirección en que esté mirando el jugador.

Saques de banda, córners y tiros a gol

Selecciona la dirección de tu lanzamiento y su potencia de la misma forma que cuando golpeas normalmente el balón.

Juego sucio, tiros libres y castigos

El jugador comete una falta cuando hace un placaje ilegal a otro jugador, esté o no en posesión del balón.

Si un jugador es ilegalmente agredido y no está en posesión del balón pero su equipo sí, entonces se juega la ventaja. Si el jugador agredido está en posesión del balón, entonces gana un tiro libre.

Si un jugador es penalizado repetidamente, seguramente sea fichado o expulsado del terreno de juego y no podrá seguir jugando el partido.

Porteros

Funcionan de forma automática y siguen la trayectoria del balón en juego. Si un jugador tira a gol, el portero intentará pararlo. Cuando el portero esté en posesión del balón correrá hasta el límite de los 18 metros y tirará el balón hacia el centro del campo.



SERRANO, 240 • TEL. (91) 458 16 58* • FAX: 563 46 41 • 28016 MADRID